

## Lista de exercícios – 2

Crie um projeto no Eclipse para cada um dos exercícios abaixo. Sugere-se usar a seguinte nomenclatura: *ProjExercicio1Lista2*, *ProjExercicio2Lista2* e *ProjExercicio3Lista2*.

- 1) Crie uma classe *Aluno* com os seguintes atributos públicos: *matricula*, *nome*, *sobrenome*, *anoNascimento*, *endereçoResidencial* e *telefone*.

Crie uma classe *Programa*, que contenha um método *main*. Este método dele solicitar ao usuário que informe, via teclado, as seguintes informações de um aluno: matrícula, nome, sobrenome, ano de nascimento, endereço residencial e telefone. Os dados informados devem ser guardados em uma instância (objeto) da classe *Aluno*. Por fim, o programa deve exibir os dados informados pelo usuário, usando mensagens como: “Você informou as seguintes informações do aluno: ”, “Nome: Marco”, “Sobrenome: Antônio Silva”, “Matrícula: 00918271”, etc.

O programa deve, ainda, exibir a idade do aluno, baseado em seu ano de nascimento.

- 2) **PARA ENTREGAR** - Crie uma classe *MovimentacaoFinanceira*, que contenha os seguintes atributos públicos: *descricao*, *valor* e *data*. Esta classe modela uma movimentação financeira, que envolve informações como o “pagamento de uma fatura” (descrição), no valor de 1765.28 (valor) no dia “12/03/2020” (data).

Crie uma classe *Programa*, que contenha um método *main*. Este método dele solicitar ao usuário que informe, via teclado, as informações sobre três movimentações financeiras. Para cada movimentação financeira, o usuário deverá informar a descrição da movimentação, o valor e a data. Os dados de cada uma das três movimentações financeiras devem ser guardados em uma instância própria (objeto) da classe *MovimentacaoFinanceira*. Por fim, o programa deve calcular:

- a) o somatório dos valores das movimentações;
- b) o valor médio das movimentações.

As informações referentes a *a* e *b* devem ser exibidas na tela.

- 3) **PARA ENTREGAR** – Crie uma classe *ProdutoCarrinho*, que contenha os seguintes atributos públicos: *id*, *nome*, *quantidade* e *valorUnitario*. Esta classe modela um produto de um carrinho de compras, que envolve informações como 187261 (*id*), “Máquina Lava e seca” (*nome*), 2 (*quantidade*) e 3299.98 (*valor unitário*).

Crie uma classe *Programa*, que contenha um método *main*. Este método dele solicitar ao usuário que informe, via teclado, as informações sobre quatro produtos de um carrinho de compras. Para cada produto, o usuário deverá informar o *id* do produto, o *nome* do produto, a *quantidade* de itens desse produto no carrinho e o *valor unitário* do produto. Os dados de cada um dos quatro produtos devem ser guardados em uma instância própria (objeto) da classe *ProdutoCarrinho*. Por fim, o programa deve calcular:

- a) o valor total de cada produto no carrinho de compras;
- c) a quantidade total de produtos no carrinho de compras;
- b) o valor total do carrinho de compras;

As informações referentes a *a*, *b* e *c*, devem ser exibidas na tela.